	Map of Train Kingdom	
	列車王国マッフ	国王名
列車名		王国レベル
器官車 機関(部屋クイブ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・観要
2両目 施設(御屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・機要
3両目 施設(部屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・概要
4両目 施設(部屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・観要
	施設(追加タイプ)	部屋の名前・観要
	施設(追加タイプ)	部屋の名前・観要
7両目 施設(部屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・機変
	施設 (追加タイプ)	部屋の名前・概要
9両目 施設(部屋タイプ)	施設 (追加タイプ)	部屋の名前・概要
10両目 施設(部屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・概要
	施設(追加タイプ)	部屋の名前・概要
12両目 施設(部屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・概要
第2 编数(部层夕代)	施設 (追加タイプ)	部屋の名前・概要
	施設(迫加タイプ)	部屋の名前・概要
15両目 施設(部屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・概要
16両目 施設(部居タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前"概要
17両目 施設(部居夕17)	施設(追加タイプ)	部屋の名前"概要
施設(部屋タイプ)	施設(追加タイプ)	部屋の名前・概要
国力	資源	●領土について
生活 基本 逸射 施設 ボーナス レベル	窓 <u>最大数</u> 最大値は領土数×100+施設の修正	自国の領土は、1部屋1両として扱い、前後の車両 は通路でつながっているものとする。領土数は、車
文化 レベル 基本 <u>逸材 施設</u> ボーナス	王国に残った(民) モンスターの(民)の数 (配下)に割り振った(民)	両数を9で割った値になる。 ●領土の獲得と喪失
治安 レベル 基本 逸材 施設 ホーナス	ランドメイカーの数 逸材の数 至	領土を獲得した場合、1部屋を列車1両とし、現在 の最後尾に続けるような形で、その領土にあった
軍事 レベル 基本 逸材 施設 ボーナス	現金 維持費 予算	部屋の数だけ好きな順番に車両を連結していく。 領土(マップ1枚)を失う効果が発生した場合、最後 尾から1D6+1両の車両を失うことになる。途中の
	-地·MEMO	車両が失われるような効果が発生した場合、後ろ の車両が全て繰り上がる。
		●既知の土地について 既知の土地は、その位置は無視して、既知の土地 欄に地名を記述していく。その土地が国だった場 合、領土数や関係、[特産物]なども記入する。